

1. はじめに.....	2
2. セットの備品確認.....	2
3. カードの説明.....	2
3-1 艦船カード.....	2
3-2 アクションカード.....	3
4. 用語の説明.....	5
5. ゲームの手順.....	5
5-1 自軍ターンでの行動手順.....	6
6. セットアップ.....	6
6-1 前列と後列.....	6
7. 特殊攻撃フェイズとその解決.....	7
8. 艦載機フェイズとその解決.....	7
8-1 空戦.....	8
8-1-1 組の作成.....	8
8-1-2 空戦の解決.....	8
8-2 対艦攻撃目標の宣言.....	8
8-3 防御カードの使用.....	8
8-4 被害判定.....	9
9. 艦隊攻撃フェイズと解決.....	9
9-1 攻撃目標の宣言.....	9
9-2 防御カードによる迎撃.....	10
9-2-1 主砲カードへの防御手段.....	10
9-2-2 ミサイルカードへの防御手段.....	10
9-3 被害判定.....	10
10. リアクションドロー.....	10
11. 接舷宣言と白兵戦.....	11
11-1 接舷判定.....	11
11-2 白兵戦.....	11
12. 特殊行動フェイズの行動.....	12
12-1. キャラクターカード回収.....	12
12-2. 隊列変更.....	12
12-3. カード交換.....	12
13. 手札調整・アンタップフェイズの行動.....	12
14. キャラクターカードについて.....	12
14-1 艦載機P.....	12
14-2 操舵手・艦長・艦隊司令官・艦隊総司令官.....	13
14-3 アムロ・レイ.....	13
14-4 “カイザー”ライハルト1世.....	13
15. 戦術 (TACTICS) カードについて.....	13
15-1 「ミノフスキー粒子、戦闘濃度に散布」カード.....	14
15-2 ADDITION DAMAGE1～3 カード.....	14
15-3 「敵艦載機を戦艦主砲射程内におびき寄せろ！」カード.....	14
15-4 「南極条約締結」カード.....	14
16. ゲームの終了と勝敗.....	14
17. その他のルール.....	14
17-1 プレイ時間の調整.....	14
17-2 対戦プレイについて.....	15
17-3 獲得した艦船カードの扱い.....	15
17-4 レアリティ表示とデッキ構築ルールについて.....	15

17-5 自沈.....	15
17-6 戦闘後再配置.....	15
17-7 突撃陣形.....	16
17-8 「空間磁力メッキ」補足説明.....	16
17-9 「指向性ゼッフル粒子」補足説明.....	16
18. スターターセット収録各陣営ワンポイント解説.....	17
18-1 地球防衛軍デッキ.....	17
18-2 ジオン公国軍デッキ.....	17
18-3. 地球連邦軍デッキ.....	17
18-4. ローエングラム朝銀河帝国デッキ.....	18

1. はじめに

このたびはフェニックスキャンペーンのゲームをお買い上げいただきありがとうございました。
このゲームは、SFアニメ等に出てくる宇宙戦艦同士の艦隊戦をテーマとしたマルチプレイカードゲームです。
各プレイヤーは各陣営の艦隊司令官となり、ある時は同盟しある時は裏切りつつ自国のシーパワーを誇示しなければなりません。敵艦船を撃沈し、揚陸艦艇を上陸作戦に使用したりしてより多くのVP（勝利得点）を稼いだプレイヤーが勝者となります。

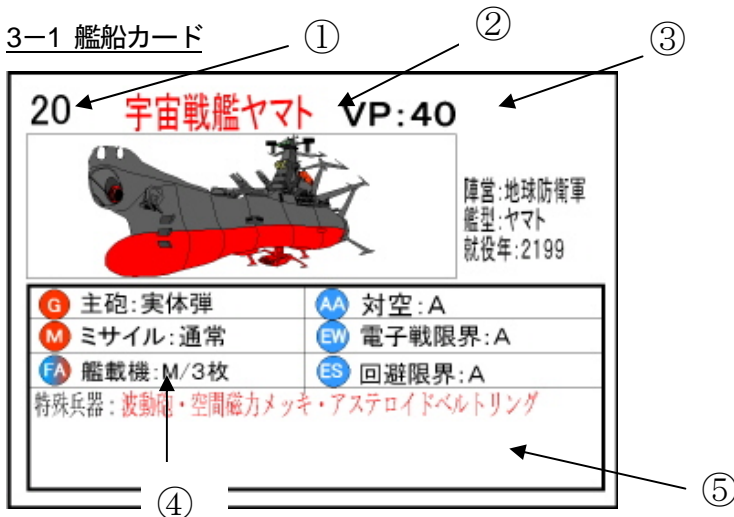
2. セットの備品確認

スターターセットには以下の物が含まれています。もし含まれていない物があれば巻末の連絡先までご一報ください。不足分を送付いたします。

- 艦艇カード・・・「地球連邦軍」、「ジオン公国軍」、「地球防衛軍」「銀河帝国軍」それぞれ10枚、計40枚
- アクションカード・・・「地球連邦軍」、「ジオン公国軍」、「地球防衛軍」「銀河帝国軍」それぞれ45枚、計180枚
- 手順シート・・・大型2枚・小型4枚、
- ダメージ表示カード：36枚
- ルールブック・・・1部（本誌）

3. カードの説明

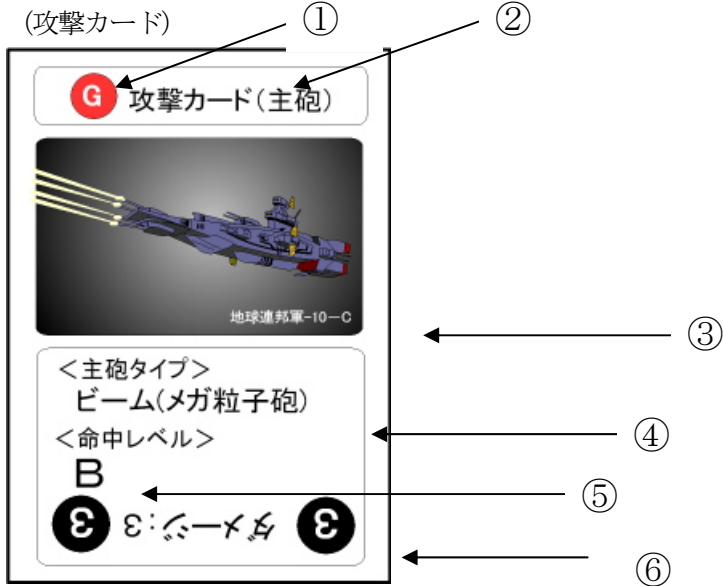
3-1 艦船カード



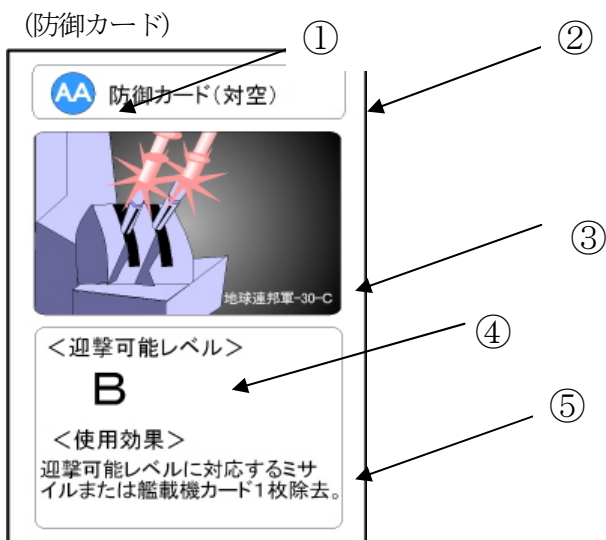
- ①耐久力：その艦の耐久力を表します。累積ダメージが耐久力を上回ると撃沈となります。
- ②艦名：その艦の名前（またはタイプ名）を表します。
- ③VP：その艦を撃沈した時に得られる勝利ポイント（VP）を表します。
- ④搭載兵器欄：その艦が使用可能な兵器が何かを表しています。左側が攻撃カード、右側が防御カードの一覧になっています。
(搭載兵器欄の見方)

1. 兵器アイコン：赤マルが攻撃カード、青マルが防御カードを表しています。マルの中の英字は兵器略称です。
2. 攻撃カードタイプ：攻撃カードの名称(主砲・ミサイル・艦載機)とタイプを表しています。
3. 艦載機搭載可能サイズ・使用可能枚数：艦載機欄の／左側が艦載機カードの搭載可能レベル(L・M・S)を表します。搭載可能レベルを超える艦載機カードはその艦では運用できません。／の右側はその艦から使用可能な艦載機カードの枚数を表しています。
4. 防御カード使用可能レベル；防御カード欄の使用可能レベル(S、A～C。Sが最上位)を表しています。尚、電子戦カードはスターターセットのデッキには収録されていません。
- ⑤特別装備欄：使用可能な特殊兵器カードの種類と特殊兵器カードを使用せずに使える特殊効果についての説明が表記されています。

3-2 アクションカード



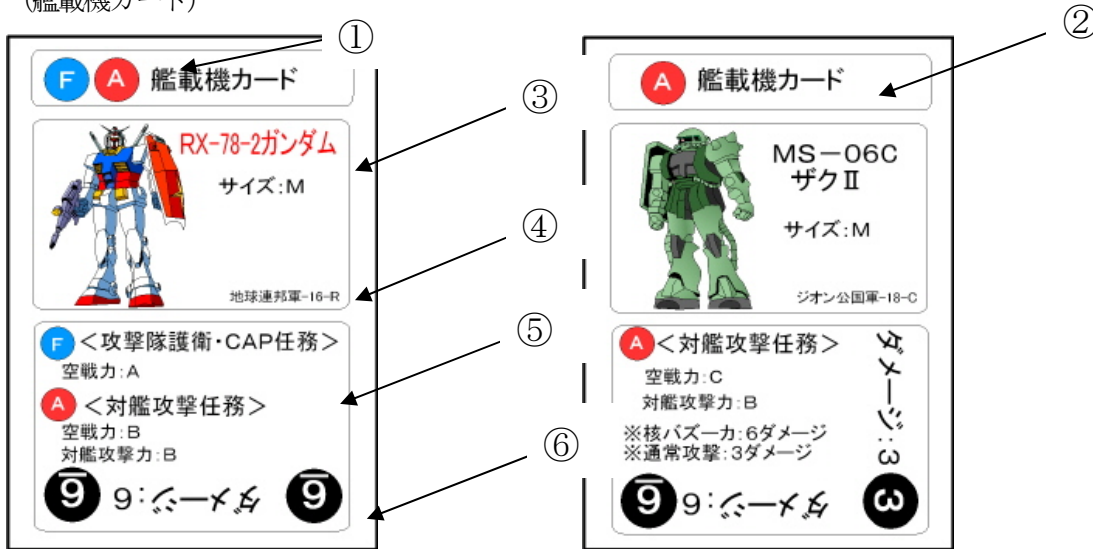
- ①兵器アイコン：赤マルが攻撃カード、青マルが防御カードを表しています。マルの中の英字は兵器略称です。
- ②カード種別：このカードが何のジャンルの何のカードかを表します。
- ③リアリティ表示：左から「陣営」-「通し番号」-「リアリティ」となっています。今後実装予定の「デッキ構築」ルールの為の値です。現時点の基本ルールでは使用しません。
- ④兵器タイプ：攻撃兵器のタイプを表します。タイプにより効果が変わる防御兵器等があります。
- ⑤命中レベル：このカードが使用可能なレベルを表します。このレベル以上の防御兵器で防御される可能性があります。
- ⑥ダメージ：このカードが与えるダメージを表しています。



- ①兵器アイコン：赤マルが攻撃カード、青マルが防御カードを表しています。マルの中の英字は兵器略称です。

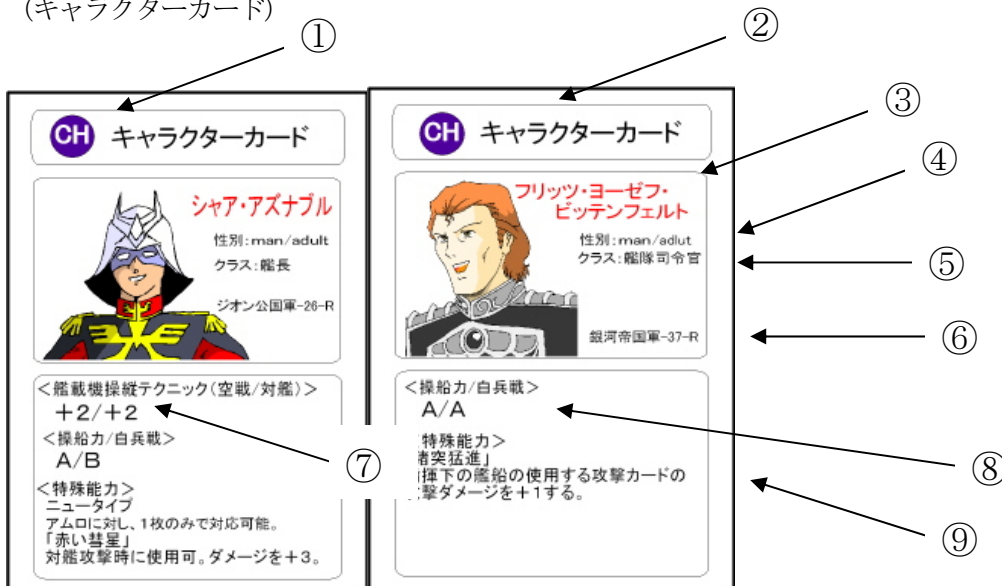
- ②カード種別：このカードが何のジャンルの何のカードかを表します。
- ③レアリティ表示：左から「陣営」-「通し番号」-「レアリティ」となっています。今後実装予定の「デッキ構築」ルールの為の値です。現時点の基本ルールでは使用しません。
- ④迎撃可能レベル：このカードが迎撃可能なレベルを表します。このレベル以上の攻撃カードは迎撃できません。
- ⑤使用効果：このカードを使用した場合の効果を表しています。

(艦載機カード)



- ①兵器アイコン：赤マルが攻撃カード、青マルが防御カードを表しています。マルの中の英字は兵器略称です。艦載機は攻撃・防御両方に使用できる機体と攻撃にしか使用できない機体があります。
- ②カード種別：このカードが何のジャンルの何のカードかを表します。
- ③名称・サイズ：艦載機の名称とサイズを表しています。サイズは現時点で「M」と「L」があり、艦船に搭載可能の判定に使用します。「M」しか搭載していない艦船は「L」は搭載できません。「L」のみ搭載していない艦船は「M」を搭載可能です。
- ④レアリティ表示：左から「陣営」-「通し番号」-「レアリティ」となっています。今後実装予定の「デッキ構築」ルールの為の値です。現時点の基本ルールでは使用しません。
- ⑤使用可能任務：防御カードとして使用する時に使う任務と攻撃カードとして使う時の任務を表しています。空戦力及び対艦攻撃力のそれぞれのレベルを表記しています。攻撃任務の中には使用兵器が選択式の物もあり、事前に何を使用する宣言します。
- ⑥ダメージ：攻撃任務使用時に敵艦船に与えるダメージを表します。

(キャラクターカード)



- ①識別アイコン：このカードがキャラクターカードであることを示しています。
- ②カード種別：このカードがキャラクターカードであることを示しています。
- ③キャラクター名称：そのキャラクターの名称を表しています。
- ④性別：男女 (man/woman) 及びおおよその年齢 (child/teen/adult/old) を表しています。
- ⑤クラス：そのキャラクターの役割・役職等を表しています。キャラクターの中には複数のクラスを持つ者がいます。また複数のクラスを持つ者でもより上位のクラスのみ記述している者もいます (艦長と艦載機Pは艦長が上位)。
- ⑥レアリティ表示：左から「陣営」-「通し番号」-「レアリティ」となっています。今後実装予定の「デッキ構築」ルールの為の値です。現時点の基本ルールでは使用しません。
- ⑦艦載機操縦テクニック：艦載機Pのみ記述があります。左側が空戦力のレベルを増減する値、右側が対艦攻撃力を増減する値になります。
- ⑧操船力・白兵戦：操船力は接舷判定を行う時に使用する値です。白兵戦は接舷した時に発生する白兵戦で使用します。
- ⑨特殊能力：そのキャラクターカードの特殊能力を表します。起動条件・内容は各キャラクターにより異なります。



- ①識別アイコン：このカードが戦術カードであることを示しています。
- ②カード種別：このカードが戦術カードであることを示しています。
- ③レアリティ表示：左から「陣営」-「通し番号」-「レアリティ」となっています。今後実装予定の「デッキ構築」ルールの為の値です。現時点の基本ルールでは使用しません。
- ④カードタイトル：そのカードのタイトルです。
- ⑤使用効果：そのカードの起動条件と起動した場合の効果を表しています。使用効果は各カードにて異なります。

4. 用語の説明

このゲームではいくつか専門的なゲーム用語が出てきます。中には用語が理解できないとプレイに支障がある用語もありますので、解説しておきます。

- 「アンタップ」：艦艇カードが自分の手番にてアクション可能状態である事を表します。艦艇カードを横に置いた状態で表現します。
- 「タップ」：艦艇カードが自分の手番にてアクション終了状態である事を表します。1手番では各艦艇カードは1回しかアクションできません。
- 「CAP」：Combat Air Patrol の略称です。本ゲームでは「艦隊防空任務」という意味合いで使用しています。非手番時に敵艦載機の攻撃に晒された時、手札の「F」のついた艦載機カードを敵艦載機の迎撃に使用できます。

5. ゲームの手順

ゲーム手順は、各プレイヤーが「手番」毎に攻撃を行い、解決していきます。自分の「手番」の事を「自軍ターン」と

呼びます。また他プレイヤーの手番を「他プレイヤーターン」と呼びます。

5-1 自軍ターンでの行動手順

1. ドローフェイズ

アクションカードを山札から1枚ドローします。もし、すべての手札が防御カードのみとなった場合、手札を全員に公開した後、もう一枚ドローできます。

2. 特殊兵器攻撃フェイズ

手札の「特殊兵器カード(攻撃)」を使用して任意の敵艦隊を攻撃できます。攻撃効果と・防御方法は各「特殊兵器カード(攻撃)」を参照してください。

3. 艦載機攻撃フェイズ

手札の艦載機カードを使用して、任意の敵艦隊の艦船カード1枚に対して攻撃を行えます。艦載機を発進させた艦船カードは全てタップします。

4. 艦隊攻撃フェイズ

手札の攻撃カード(艦砲)及び攻撃カード(ミサイル)を使用して、任意の艦隊の艦船カード1枚を攻撃できます。

5. 接舷攻撃宣言・白兵戦フェイズ

接舷戦闘を行う操船力を持つキャラを乗せた艦船カード1枚を宣言し、艦隊の前に出します。接舷戦闘を仕掛ける艦は受けるダメージは+1ずつされます。前のこのフェイズに接舷戦闘を宣言し生き残った艦は接舷戦闘を仕掛ける事が可能。衝突判定ダメージ(仕掛ける側の残り耐久力の1/3 [端数切り上げ])後、白兵戦を実施します。

6. 特殊行動フェイズ

A~Cの行動を任意に複数選択して実行できます。

A. この手番で攻撃に加わらなかった艦船カードを前列→後列間で変更することができます。

B. 手札から不要なカードを捨て(最大3枚)、その枚数分山札から補充します[この行動は1回のみ選択可能]。

C. 艦船カードに配置しているまたは艦載機攻撃フェイズにて回収可能な艦載機Pを手札に戻すことができます。

7. 手札調整・アンタップフェイズ

手番プレイヤー及びこの手番中にカードを使用したプレイヤーは手札を6枚になるように調整します(6枚より多ければその枚数分捨て札にし、少なければ6枚になるまで山札から補充します)。

手番プレイヤーはすべての艦船カードをアンタップします。

6. セットアップ

●まず各プレイヤーの担当陣営を決定します。

●各プレイヤーはそれぞれ自軍の艦艇カードを下記の指示に従って場に配置します。

●艦船カードを前列及び後列に表向きにアンタップ状態で配置します。

●この時、前列に配置した艦船カードが、必ず後列に配置した艦船カードの数以上にしなければなりません。

●次に全員が自分の山札からアクションカードを7枚引きます。もし配られたカードに1枚も攻撃カードがない場合、アクションカードを1度だけ引き直す事ができます。

●最近「宇宙船を見た人」またはランダムに最初の手番プレイヤーを決め、以後時計周りに手番プレイヤーを変更しアクションを実行していきます。

6-1 前列と後列

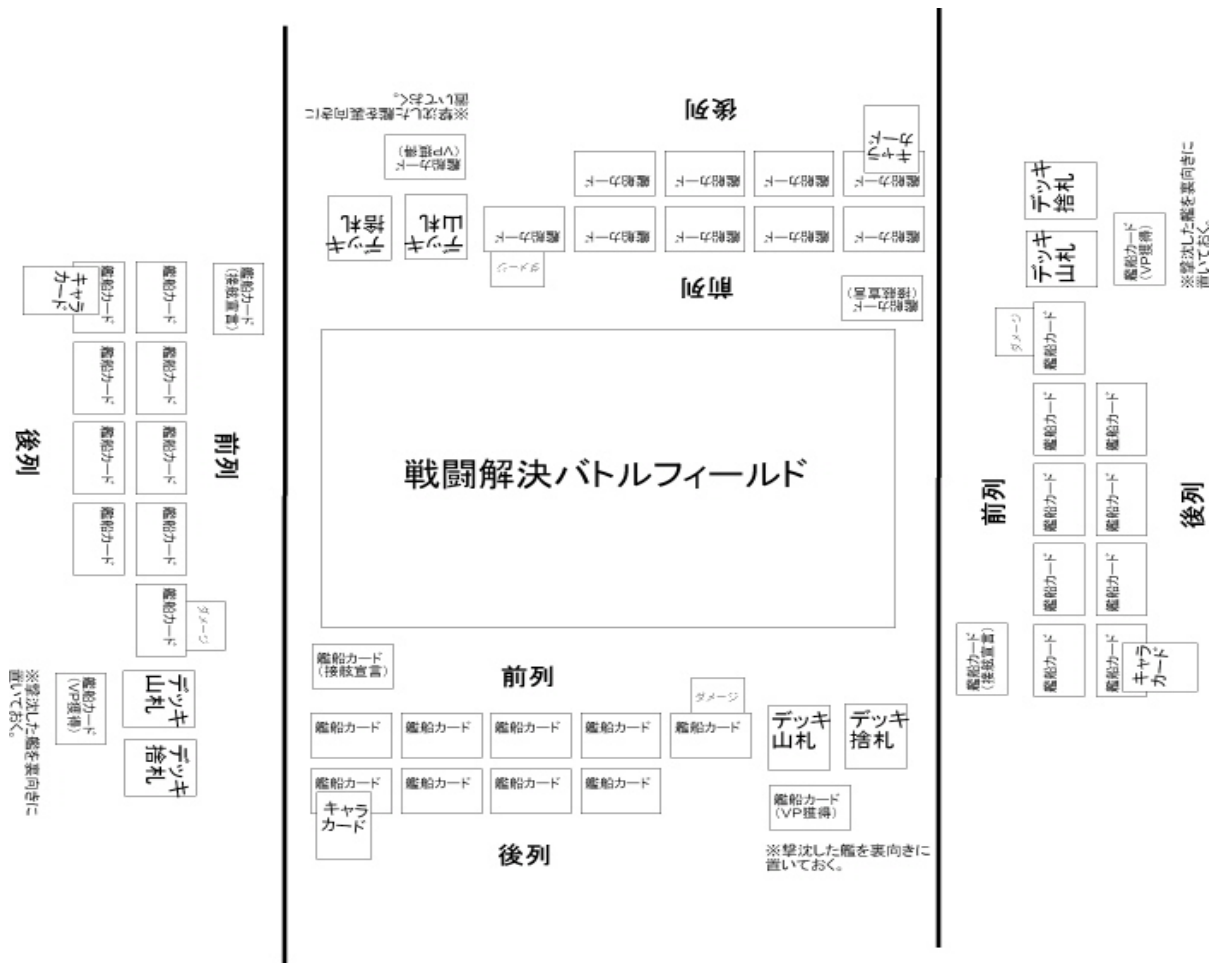
●前列と後列の違いは、主砲による攻撃を実施する艦及び目標とする艦がともに前列にいないとないという点にあります。ミサイル及び艦載機による攻撃は前列・後列どちらでも可能で、目標もどちらからでも選べます。

●もし戦闘の結果、前列の艦船カードが、後列の艦船カードより少なくなってしまった場合、プレイヤーは即座に任意の後列の艦船カードを前列に再配置しなければなりません。

●もし任意の艦を「接舷宣言」した場合、その艦を艦隊の前列より前に配置してください。

●前列・後列とも配置できる上限は5枚とします。

配置例（4人プレイの場合）



7.特殊攻撃フェイズとその解決

- 手札の「特殊兵器カード（攻撃）」を使用して、敵艦隊への攻撃を行えます。
- 「特殊兵器カード（攻撃）」は、**基本的に防御する事はできません**。「特殊兵器カード（攻撃）」を防御できるのは、「特殊兵器カード（防御）」等の特殊カードや、艦船カードに直接記述されている「特殊能力」などだけです。
- 「特殊兵器カード（攻撃）」の効果は各カードにより異なります。各カードの指示に従って解決してください。
 (例) 宇宙戦艦ヤマトの波動砲の効果は、「任意の縦1列の敵艦に各10ダメージを与える」です。攻撃したいプレイヤーの縦1列（前列と後列）の2枚の艦船カードにそれぞれ10ダメージを与えます。前列のみしか艦船カードが配置されていない列に対しては、前列の艦船カードにのみ10ダメージを与えます。波動砲のタイプは「ビーム」ですが、通常の回避カードでは回避する事はできず、「指向性ゼッフル粒子」「空間磁力メッキ」等の防御用特殊兵器カードでしか防御できません。
- 特殊攻撃フェイズは後述する「リアクションドロー」が行えないので注意してください。
- 特殊攻撃を実施した艦はタップします。

8. 艦載機フェイズとその解決

- 手番プレイヤーは艦載機攻撃フェイズにて艦載機による攻撃を宣言できます。
- 艦載機を使用可能な艦がいた場合、艦載機による対艦攻撃を行う事ができます。
- 艦載機を運用可能な艦は「艦載機のサイズ×発進可能な枚数」で運用可能な艦載機数が規定されています。
- 使用可能な艦載機カードは艦隊全体の艦載機運用可能数を超過して使用することはできません（攻撃側・防御側双方）。
- 手番プレイヤー（以後、攻撃側）は目標にするプレイヤー（以後、防御側）を決めます。この時点ではどの艦を目標

にすると宣言する必要はありません。宣言の後「空戦」が発生します。

- 艦載機を発進させたすべての艦はタップしてください。

8-1 空戦

- 目標とされた側は、「F」のアイコンのある艦輸機カードを使って敵艦載機カードを迎撃する事ができます。
- 目標とされた側が迎撃アクションを行わない場合、敵艦載機は「対空射撃セグメント」へ移行します。

8-1-1 組の作成

- 空戦を行う組み合わせを決めます。これを「組」の作成と言います。
- まず攻撃側が艦載機カードを1枚出し、そのカードが「F」（護衛任務）か「A」（対艦攻撃）かを宣言します。続いて迎撃側が「F」（CAP任務）を持つ艦載機カードを出します。こうして対戦する「組」を作ります。
- 攻撃側はまず「F」（護衛任務）の艦載機カードを出し、もし「F」の艦載機カードが出せない（出さない）場合、「A」（対艦任務）の艦載機カードを出します。つまり「A」の艦載機カードを出すと、以後「F」の艦載機カードは出せなくなるので注意してください。
- 艦載機Pカードを乗せる場合は乗せる艦載機カードと一緒に出して下さい。
- これを繰り返していき、攻撃側か防御側が出せるカードがなくなった時点で「組」の作成は完了します。
- もし防御側が更に「F」の艦載機カードを出せるなら、今ある「組」に増援機として追加する事が可能です。
- もし攻撃側が更に「F」か「A」の艦載機カードが出せる場合、「F」として出す場合は今ある「組」への増援機として追加可能で、「A」として出す場合は空戦には参加せず、「対空射撃セグメント」に移行する事になります。
- 尚、**攻撃側は最低でも1枚は「A」のカードを出さなくてはなりません。**
- 防御側は、攻撃側が艦載機カードを出し続けている時、途中1度でも「パス」した場合は以後艦載機カードによる迎撃を行わないものとみなします。つまり攻撃側の出す「F」カードに対して不利だから迎撃用のカードを出したくないと言って出さないと、何枚迎撃可能なカードを所持していてもそこで迎撃行動は完了してしまう事になります。

8-1-2 空戦の解決

- 各組毎に空戦を解決していきます。
- 攻撃側と防御側の「空戦力」を比較します。
- 空戦力の強さは右記の通りとなります。（強） $S > A > B > C > D$ （弱）
- 空戦力が強い側が勝利となり、弱い側の艦載機カードが除去されます。空戦力が同じ場合は相打ちとなり、双方除去となります。
- 艦載機カードに艦載機Pを乗せていた場合、空戦能力分艦載機の空戦力がUPします。
- 一方の側に「援護機」が付いていた場合、1枚毎に対象機の空戦力が1段階ずつUPします。尚、援護機の修正を加えた結果、双方の空戦力が同じまたは援護機のいる側が敗北となった場合、援護機も除去されます。
- すべての空戦の結果、攻撃側の「A」を宣言した機体が全滅した場合、そこで艦載機攻撃フェイズは終了となります。
- 空戦の結果、攻撃側の「A」を宣言した機体が生き残ったら、「対空射撃セグメント」へ移行します。
- 両軍の「F」を宣言し、空戦で勝利した艦載機カード及び乗せていた艦載機Pカードを手札に回収できます。この時回収せずに捨て札にしても構いません。

8-2 対艦攻撃目標の宣言

- 攻撃側は迎撃機の迎撃を受けなかった、または空戦で残った「A」を宣言した艦載機カードを、どの艦船カードへ攻撃を行うかを宣言します。尚、**複数枚の艦載機カードの攻撃でも、攻撃できるのは艦船カード1枚のみです。**

8-3 防御カードの使用

- 攻撃目標を宣言した艦載機カードに対し、防御側は対空射撃や電子戦、回避等の防御行動を実施する事ができます。
- 艦載機の「対艦攻撃力」（艦載機Pが乗っていた場合、対艦テクニック分を修正）以上の「迎撃可能レベル」または「回避可能レベル」の防御カードを使用することによってその艦載機の対艦攻撃を無効にできます。1枚の艦載機カード毎に1枚の防御カードが必要です。防御側はどの防御カードでどの艦載機カードを防御するか1枚ずつ宣言していただきます。
- 迎撃可能レベル及び回避可能レベルは「S（上限） $> A > B > C$ 」となります。Cより下回る場合、そのカードは使用できません。

- 同じ種類の防御カードを2枚使用する事により、1レベルUPさせて使用できます。2レベルUPさせたいなら同種同レベルの防御カードを4枚必要になります。
(例)「回避 C」のカードを2枚使用する事で「回避 B」のカードとみなします。
- 各艦船は艦船カードに記述された「対空」「電子戦」「回避」を超えるレベルの防御カードを使用することはできません。但し上限までのカードを使っての同種2枚のカードまたは4枚のカードによるレベルUPとキャラの特殊効果でのレベルUPを使ったカードは使用できます。
(例) グワジン級戦艦は回避上限が「C」の為、レベルBの回避カードは使用できません。但し回避Cのカード2枚を使って回避Bのカードとして使用する事は出来ます。またマゼラン級戦艦の対空上限は「B」ですが、ブライト・ノアを乗せていた場合、対空Bのカードを対空Aのカードとして使用できます。
- 迎撃されたまたは回避された艦載機カードはそのまま捨て札になります。その艦載機カードに乗っていた艦載機Pカードも除去となります。

8-4 被害判定

- 防御側の防御手段を突破した艦載機の対艦攻撃を行います。
- 艦載機カードの最下段の「ダメージ～」と書かれた数字が、目標に与えるダメージになります。複数枚の艦載機カードで攻撃した場合、すべてのダメージを合計してください。
- 被害を受けた艦船カードの耐久力が0となるダメージを与えた場合、その艦は「撃沈」となります。ただちにその艦船カードを除去し、攻撃側プレイヤーに渡します。攻撃側プレイヤーは撃沈した艦のVPを獲得します。攻撃側プレイヤーは沈めた艦船カードを自分の場に重ねて置いておきます。尚、対艦攻撃を行った艦載機カードはすべて捨て札になります。対艦攻撃を行った艦載機カードに乗っていた艦載機Pカードは手札に戻す事が出来ます。
- VPを獲得できるのは「最終的に撃沈したプレイヤー」だけです。途中でダメージをいくら与えても撃沈できなかった場合はVPを全く獲得できないので注意してください。
- 被害を受けた艦船カードの耐久力が1以上残っている場合、その艦載機カードは艦船カードの下に与えたダメージを表示するように置きます。当然ながら攻撃した艦載機カードは捨て札扱いになります。
- 複数のダメージ表記があるカードの場合、どちらの辺のダメージかをわかるように被害を与えた艦船カードにつけます。
- 1枚で複数にダメージを与えるカードや艦船の減殺効果やキャラの特殊能力等によりダメージに増減が発生した場合、ダメージ表示カードを用いて該当する辺を向けて被害を与えた艦船カードにつけてください。

9. 艦隊攻撃フェイズと解決

- 手番プレイヤーは艦船カードから主砲カード及びミサイルカードを使用して攻撃を行う事ができます。
- 主砲カードとミサイルカードを一緒に使用して攻撃する事も可能です。
- 主砲カード及びミサイルカードの防御方法・被害判定方法は基本的に「艦載機攻撃」と同様に処理します。特に記載がなく不明な場合は「艦載機攻撃」の手順を確認してみてください。

9-1 攻撃目標の宣言

- まず手札の主砲カードとミサイルカードと自軍の主砲・ミサイル搭載艦の位置・タイプを確認し、どの主砲・ミサイルカードをどの艦船カードから発射するかを決定します。
(例) ジオン軍のミサイルカードには「通常」と「大型」の2種類のタイプがあり、「大型」はムサイとザンジバルしか使用できません。
- そして、主砲カード・ミサイルカードをオープンし、自軍のどの艦から主砲・ミサイルを発射し、どの陣営のどの艦を目標にするかを宣言します。主砲またはミサイルを発射した艦はただちにタップしてください。
- 主砲カードを発射する艦、及び目標とする艦は、**両方とも前列にいなくてはなりません。**
- ミサイルカードを発射する艦、及び目標とする艦は、**前列・後列どちらにいても構いません。**
- もし、主砲及びミサイルカードが複数あった場合、複数枚による「同時攻撃」を仕掛ける事ができます。
- 但し1枚の艦船カードからは1枚分の主砲またはミサイルカードしか使用できません。
- また艦載機攻撃と同様に複数枚による攻撃目標は必ず1目標のみしか設定できません。
- 「ミノフスキー粒子」カード等の影響により命中レベルがCを下回るような攻撃カードは使用できません。
- 主砲・ミサイルカードの中には「2枚の艦船カードが必要」というカードがあります。このカードは発射条件（指定

タイプが同一・主砲の場合2枚とも前列にいる等)を満たす2枚のアンタップ状態の艦がいた場合のみ使用できます。当然2枚同時に発射後タップします。

9-2 防御カードによる迎撃

- 攻撃された側は、防御カードによる迎撃を試みる事ができます。
- 主砲とミサイルでは防御手段が異なるので注意が必要です。詳細は手順シート裏の「攻撃手段と防御手段」も合わせて参照してみてください。
- 主砲カードとミサイルカードは対処できる防御カードの種類は異なりますが、迎撃判定は同時に行う事になります。

9-2-1 主砲カードへの防御手段

- 主砲カードは前列から前列しか狙えませんが、防御手段は「回避」のみしか選択できません。
- 艦載機の迎撃方法と同様、主砲カードの命中レベル以上の回避可能レベルの回避カードを出す事でその主砲カードを無効にできます。無効とされた主砲カード、使用した回避カードはそのまま捨て札としてください。
- また複数枚の主砲カードが使用された場合もその枚数分の回避カードが必要です。
- 同じレベルの回避カード2枚を使用する事で1レベル上の回避カード1枚として使用できるのも同様です。

(例) 命中レベルBの主砲カード3枚(すべて3ダメージ)で攻撃してきました。これに対しレベルBの回避カード1枚を使用し、更にレベルCの回避カード2枚を使用し、レベルBの回避カードとしました。これで2枚の主砲カードを無効化しましたが、結局最後の1枚は回避できず3ダメージを受ける事となりました。

9-2-2 ミサイルカードへの防御手段

- ミサイルカードは前列からも後列からも発射でき、前列も後列も目標にすることができますが、防御手段として「対空」「電子戦」「回避」と多くの種類のカードが使用出来る為、迎撃されやすいのが難点です。
- 艦載機カードや主砲カードの迎撃方法と同様、ミサイルカードの命中レベル以上の迎撃可能レベルまたは回避可能レベルの防御カードを使用することでそのミサイルカードを無効にできます。無効とされた主砲カード、使用した回避カードはそのまま捨て札としてください。
- また複数枚のミサイルカードが使用された場合もその枚数分の防御カードが必要です。
- 艦船カードの上限を超えるカードについての制限も艦載機攻撃と同様にお使います。
- 同じレベルの回避カード2枚を使用する事で1レベル上の回避カード1枚として使用できるのも同様です。

9-3 被害判定

- すべての迎撃手順を突破した、主砲カード及びミサイルカードまたは全く迎撃を受けなかった主砲カード及びミサイルカードは自動的に目標艦に命中となります。
- 命中した場合、命中した主砲カードまたはミサイルカードの上下逆に記述しているダメージを合計した値が目標艦の受けたダメージになります。命中した主砲カード及びミサイルカードを上下逆にし、目標艦の下に見えるように入れます。
- もし与えたダメージが目標艦の耐久力以上となった場合、撃沈となりただちに除去します。そしてトドメをさしたプレイヤーのVPとなります。
- 攻撃に使用した攻撃カード及び防御に使用した防御カードは全て捨て札になります。

10. リアクションドロー

- 「艦載機攻撃フェイズ」または「艦隊攻撃フェイズ」に攻撃を受けたプレイヤーは、山札からカードを1枚ドロウすることができます。これを「リアクションドロー」と呼び、防御カードを失い自分の手番までに集中砲火を受けたプレイヤーの救済策となっています。
- 「特殊攻撃兵器フェイズ」と「接舷宣言・白兵戦フェイズ」ではリアクションドローできません。
- 1プレイヤーターンで「艦載機攻撃フェイズ」または「艦隊攻撃フェイズ」両方で攻撃を受けた場合、1枚しかリアクションドローできません。但し複数のプレイヤーから攻撃を受けた場合、各プレイヤーのターンでそれぞれ1枚リアクションドローを行えます。

(例) プレイヤーXは、プレイヤーAの手番に艦載機攻撃フェイズと艦隊攻撃フェイズの両方から攻撃を受けた。プレイヤーXは艦載機攻撃フェイズにリアクションドローを行ったが、続く艦隊攻撃フェイズにはリアクションドローはできない。プレイヤーXは続くプレイヤーB、Cの各艦隊攻撃フェイズに攻撃を受けた為、それぞれリアクションドローを行った。

- リアクションドローを実施後に有効な防御手段を使えなかった場合、そのプレイヤーの手札調整フェイズで手札7枚を超えた分のアクションカードを捨て札にしなくてはなりません。

11. 接舷宣言と白兵戦

- 手番プレイヤーは艦隊攻撃フェイズの後、まだアンタップ状態の操船力を持つキャラクターカードが乗っている艦船カード1枚に対し、「接舷宣言」を行う事が出来ます。
- 接舷宣言した艦船カードは前列の前に置き、接舷宣言している艦だとわかるようにしてください。
- この時、「戦闘後再配置」(17-6 参照)のルールに基づき、戦闘後再配置を実施します。
- 接舷宣言した艦船カードは次の自分の手番が来るまでその場所に置いておきます。
- 接舷宣言した艦船カードに対する攻撃はすべて「ダメージ+1」となります。
- 接舷宣言した艦船カードは「接舷・白兵戦」が実行されるまで一切の攻撃は行えません。
- 次の自分の手番の「接舷宣言・白兵フェイズ」にて宣言した艦船カードが健在なら、任意のプレイヤーの任意の艦船カード1枚を目標にして接舷判定を行います。
- 目標とした艦船カードに操船力を持つキャラクターカードが配置されていない場合、接舷判定を行います。
- もし目標とした艦船カードに操船力を持つキャラクターカードが配置されている場合、接舷宣言している艦船カードに乗っている操船力を持つキャラクターカードの中で最も大きい値の操船力と目標の艦船カードに乗っている操船力を持つキャラクターカードの中で最も大きい値の操船力とを比較し、接舷側の操船力が目標側の操船力以上なら接舷判定を行います。もし接舷側の操船力が下回った場合、その艦船カードには接舷できません。但し目標の艦船カードが耐久力の半分以上のダメージを受けていたら操船力を-1して判定してください。

11-1 接舷判定

- まず接舷宣言した艦の残り耐久力を確認します。
- 次に残り耐久力の $1/3$ (端数切り上げ) 分のダメージを目標艦及び自艦に与えます。この時、自艦の残り耐久力が「1」の場合、接舷行動を取ることはできません。ただちに「接舷判定・白兵戦フェイズ」を終了します。
- もし接舷判定の結果、目標艦の耐久力が0以下になったら目標艦は撃沈となります。接舷を行ったプレイヤーは目標艦を受け取り、VPを獲得します。
- もし接舷判定の結果で目標艦の耐久力が1以上だった場合、「白兵戦」に移行します。

11-2 白兵戦

- もし、目標艦側にキャラクターが乗っていない場合、接舷した側の「勝利」です。目標艦は「拿捕」されます。拿捕されると「撃沈」されたとみなします。「撃沈」となった場合と同様の処理を行ってください。
- 目標艦にキャラが乗っている場合「白兵戦」が発生します。
- まず接舷した艦に乗るキャラクターと目標艦に乗るキャラクターによる「組」を作ります。「組」の作り方は「空戦」と同じ要領で行います。余った側キャラを「増援」して加えるのも同じです。
- 「組」が作成されたら、双方の白兵戦値を比較します。もし一方のキャラの方が大きかった場合、小さい側のキャラを除去します。白兵戦値が同じ場合は引き分けとなります。
- 比較した結果、接舷側のキャラのみとなった場合、目標艦を「拿捕」します。上記の様に処理してください。
- 逆に目標艦側のキャラのみとなった場合、白兵戦は終了となります。接舷艦は離脱し、元の艦隊に復帰します。この時タップ状態の艦も含めて前列・後列の再編成を行えます。
- まだ双方のキャラが残っていた場合、「組」の再作成または今ある「組」への増援を行うか判定します。
- 「組」での戦いで勝利したキャラが双方にいた場合、それらのキャラ同士で「組」を再作成します。
- 「組」での戦いで勝利したキャラが一方のみにいた場合、残っている任意の「組」への援護にすることができます。
- 「組」への援護キャラ1人加わる毎に白兵戦レベルが+1ずつされます(上限S)。
- 白兵戦終了後、すべての「組」が引き分けになる場合、白兵戦は終了となります。接舷艦は離脱し、元の艦隊に復帰

します。

- 接舷側が目標艦を拿捕した場合も白兵戦は終了となります。接舷艦は元の艦隊に復帰します。この時タップ状態の艦も含めて前列・後列の再編成を行えます。
- 接舷艦が復帰時、タップ状態の艦も含めて戦闘後再配置(17-6 参照)のルールに基づき、戦闘後再配置を実施します。

12. 特殊行動フェイズの行動

- 特殊行動フェイズにて、手番プレイヤーは以下の行動を行えます。

12-1. キャラクターカード回収

- 自軍ターンのプレイヤーは艦船カードに配置しているキャラクターカードを手札に戻すことができます。
- 全プレイヤーはこのターンの艦載機攻撃フェイズで手札に回収可能となった艦載機Pを手札に回収する事が出来ます。

12-2. 隊列変更

- アンタップ状態の艦船カード同士で前列⇄後列間の隊列変更を行えます。

12-3. カード交換

- 最大3枚までの手札を場に捨て、捨てた分のカードを山札から補充します。この行動のみ1回のみ選択可能です。

13. 手札調整・アンタップフェイズの行動

- 自軍ターンのプレイヤー及びこのターンに手札を使用したプレイヤーは手札上限7枚になるまで手札を各山札から補充します。また手札上限を超えている全プレイヤーは上限7枚になるまで任意の手札を捨て札にします。
- 自軍ターンプレイヤーはタップ状態の艦船カードをすべてアンタップ状態に戻します。

14. キャラクターカードについて

- 各陣営にはそれぞれの作品の有名なキャラクターが収録されています。これらを総称して「キャラクターカード」と呼びます。
- キャラクターカードには艦載機に乗って戦う「艦載機P」、艦に乗って白兵戦を仕掛けたり特殊能力を駆使する「艦長」艦隊を指揮する「艦隊司令官」、艦隊の総指揮を取る「艦隊総司令官」等があります。これらをキャラの「クラス」と呼びます。「クラス」は今後新しい陣営が加わる際に追加されていきます。
- キャラクターカードは自軍ターンのドローフェイズ～接舷白兵戦フェイズまでの任意のタイミングで任意の艦船カード上に配置することができます。
- 艦船カードに配置されたキャラクターカード、及び艦載機戦闘で生き残った艦載機Pカードを特殊行動フェイズにて何枚でも手札に戻すことができます。
- キャラクターカードは艦載機Pを除き、艦船カード上に配置されている時しかその特殊効果を使用する事はできません。
- 艦船カードに配置されたキャラクターカードは、その艦船カードが撃沈された場合捨て札になります。
- キャラクターカードは迎撃任務の艦載機Pカードを除き、他プレイヤーターンでは手札から使用する事ができませんので注意してください。
- 艦船カードに配置されたキャラクターカードは接舷された場合、「白兵戦」に参加する事になります。

14-1 艦載機P

- 艦載機Pは艦載機に乗って戦うキャラクターの総称です。艦載機と言っても戦闘機に乗るキャラやロボットに乗るキャラ等さまざまですが、本ゲームでは一律「艦載機P」と呼びます。
- 艦載機Pは通常手札に保持します。他のクラスのキャラの様に艦に配置しておく事もできますが、この場合「白兵戦要員」という役割になります。艦に配置しておくとは艦載機には搭乗できなくなります。艦載機に乗せるには自軍ターンの特殊行動フェイズに手札に戻しておく必要があります。
- 空戦時、艦載機Pは「艦載機操縦テクニック(空戦/対艦)」を使い、艦載機の能力をUPさせる事が出来ます。
(例) カイ・シデンは「艦載機操縦テクニック(空戦/対艦)」が「+1/+1」を持っているので空戦力と対艦攻撃力をそれぞれ+1できます。もし対艦攻撃任務のガンキャノンに乗せた場合、ガンキャノンの空戦力は「A」、

対艦攻撃力も「A」となります。

- 空戦時・対艦攻撃時のレベル上限は「S」です。従ってエースパイロット同士の空戦は「相討ち」になるケースが頻発します。
- 空戦で撃墜された場合（含相討ち）、及び対空で撃墜された場合（対艦攻撃任務時）、その艦載機Pは捨て札になります。それ以外の場合は艦載機Pを特殊行動フェイズにて手札に戻すことができます。

14-2 操舵手・艦長・艦隊司令官・艦隊総司令官

- 操舵手・艦長・艦隊司令官・艦隊総司令官のカードはいずれも「操船力」という能力を持っています。これは「艦を操って敵艦に接触できる能力」です。
- 操舵手・艦長・艦隊司令官・艦隊総司令官のカードに乗っている艦船カードは「接触宣言・白兵戦フェイズ」に接触宣言・白兵戦を仕掛ける事が出来ます。
- 艦隊司令官と艦隊総司令官はそれぞれ「指揮範囲」を持っています。艦隊司令官は配置している艦の縦一列分、艦隊総司令官は艦隊のすべての艦船がその指揮範囲になります。
- 艦隊司令官及び艦隊総司令官は指揮範囲の艦船に対し、自らの特殊能力を使用する事が出来ます。
- 複数の艦隊司令官の特殊能力を使用した攻撃カードが飛び交った場合、どのカードがどの艦隊司令官の能力を使用したか明確にして処理を行ってください。
(例) ピッテンフェルト指揮下の高速戦艦から主砲カードが、ロイエンタール指揮下の巡航艦から主砲カードが発射された。この時、主砲カードの命中レベルはB、ダメージは3と同じ物を使用したか、「命中レベルA、ダメージ3」の主砲カードと「命中レベルB、ダメージ4」の主砲カードによる攻撃とされた。
- 複数の艦船カードを使用する攻撃カードによる攻撃を行う時で、複数の艦隊司令官の指揮範囲に被る場合、いずれか1人の艦隊司令官の特殊能力しか選択できません。
(例) 銀河帝国軍が3枚の艦船カードを使用する「命中レベルB、ダメージ7」の主砲カードを使用した。この時ミッターマイヤー・ロイエンタール・ピッテンフェルトの指揮下の艦船カード3枚を使用する事になった。銀河帝国軍プレイヤーは熟慮の末ロイエンタールの能力を採用し「命中レベルA、ダメージ7」のカードとして使用する事を宣言した。
- 「シャア・アズナブル」や「古代進」など「艦長」と「艦載機P」を兼務するキャラクターがいます。これらのキャラクターはクラスとしては上位の「艦長」のみ表記されていますので注意してください。
- 艦長と艦載機Pを兼務しているキャラクターは艦船に配置している時は「艦長」、手札に保持している時は「艦載機P」として使用する事が出来ます。

14-3 アムロ・レイ

- 特殊能力「次、そこ次！」はアムロを護衛またはCAP任務に使用すると空戦で敵はアムロに2機の艦載機をあてがわれないといけないという能力です。例えば護衛任務に敵が1枚出した後、CAP任務でアムロを使用すると敵はもう1枚の艦載機カードをアムロにあてがわなくてはなりません。この場合最低でも対艦攻撃任務の1枚をださなくてはならないので、アムロ1人で攻撃隊が全滅という展開もありえるというわけです。
- 但し、空戦力は「S」が上限なので、2枚あてがう事で「相討ち」に持ち込む事は可能です。しかしこちらも2枚失う事になり大きな損失になります。

14-4 “カイザー”ライハルト1世

- リアクションドローを2枚行える「迎撃せよ！敵は寡兵である」と場に配置されている艦隊司令官の特殊能力を全艦隊に適用できる「常勝の天才」の2つの能力が強力です。但しリアクションドロー2枚を実行し続けると手札調整フェイズで多くの手札を捨てる羽目になる為、使用し続けるかどうかは考えなくてはなりません。またこの時期既に発病している為、白兵戦はほとんど行えない状態になっています。指揮を取ることはできなくなりますが、戦艦ブリュンヒルトに他の艦隊司令官を白兵戦要員として配置する事が可能です。

15. 戦術 (TACTICS) カードについて

- 戦術 (TACTICS) カードは各陣営の特徴を表す為の特殊なカードです。
- 戦術 (TACTICS) カードは特殊兵器カードと並び、決定的な状況を作り出す「切り札」的な存在です。

15-1 「ミノフスキー粒子、戦闘濃度に散布」カード

- ジオン公国軍デッキに4枚、地球連邦軍デッキに2枚「ミノフスキー粒子、戦闘濃度に散布カード」(以後、ミノフスキー粒子カード)が入っています。
- 自軍ターンのどのタイミングでも使用可能で、使用したら、1ターンの間(使用したプレイヤーの自軍ターンになるまで)、ただちに「主砲・ミサイルカードの命中レベルー1」「対空カードの迎撃可能レベルがー1」の効果全員に与えます。
- この時命中レベルが「C」を下回った主砲・ミサイルカードは使用できません。また迎撃可能レベルが「C」を下回った場合も同様です。
- ミノフスキー粒子カードは複数枚同時に使用でき、その効果は重複します。

15-2 ADDITION DAMAGE1~3 カード

- これらのカードは自分の手番中ならいつでも使用できます。既にダメージを受けている敵艦船カードに対し、無条件で追加ダメージを与えます。この結果目標艦の耐久力が0以下になったらVPを獲得できます。
- このカードはノーダメージの艦船カードに対しては使用できません。
- 複数枚このカードを持っていたら、同時に何枚でも使用する事ができます。

15-3 「敵艦載機を戦艦主砲射程内におびき寄せろ！」カード

- 敵プレイヤーターンで使用できるカウンターカードです。空戦フェイズでCAP任務の艦載機カードの代わりに使用し、対峙した敵艦載機カードを問答無用に「撃墜」するカードです。尚アムロ・レイが攻撃隊護衛任務の時にこのカードを使用するとそのまま「撃墜」できるので、アムロに2枚あてがう必要はありません。

15-4 「南極条約締結」カード

- このカードは艦隊に「レベル」が配置されている自軍ターンにのみ使用可能です。
- このカードを使用するといわゆる「ABC兵器」が以後使用禁止になります。スターターセットでは「核バズーカ装備ザクⅡ」と「レーザー水爆(核)ミサイル」が対象になります。
- 上記使用禁止兵器を使用する場合、-20VPのペナルティを課せられます。一度ペナルティを受けた場合、以後ペナルティは受けません。
- このカードは一度発効すると、ゲーム終了時まで適用されます。起動条件のレベルを除去しても失効しません。

16. ゲームの終了と勝敗

- ゲームは以下の条件のいずれかを満たしたならただちに終了となります。
 1. いずれかのプレイヤーの山札がなくなり、その時点から1周分手番を行った時
 2. いずれかのプレイヤーの艦隊が全滅した時
- ゲームが終了した場合、各プレイヤーは以下のVPを獲得します。
 1. 自らがトドメをさした艦艇カードに記載されたVP。
- 各プレイヤーは獲得したVPを比較しあい、一番VPを獲得したプレイヤーが勝者となります。

17. その他のルール

17-1 プレイ時間の調整

- 通常ルールでは艦船カード9枚、アクションカードのデッキ枚数45枚でプレイするように制作していますが、デッキ枚数や艦船カードの初期配置枚数を減らす事でプレイ時間を短くする事が出来ます。
- デッキ枚数を減らす場合、「ランダムに指定枚数を減らす」「各自で選択して指定枚数を減らす」の2パターンがあります。
- 「ランダムに指定枚数を減らす」の場合、各プレイヤーは事前に減らしたカードを見ない事を推奨します。そうする事でよりゲームを楽しめるかと思えます。
- 「各自で選択して指定枚数を減らす」の場合、このゲームに精通した「上級者向け」になります。お互いどのカード

を捨てるかによりゲームの戦略が大幅に変わります。但しこのやり方は事前に準備の時間がかかるので、プレイ時間の短縮には直結しないかと思えます。

17-2 対戦プレイについて

- このゲームは本来3～4人プレイを前提に製作しておりますが、2人での対戦プレイにも対応しています。
- 基本的に対戦プレイでもマルチプレイと全く同じルールを適用します。
- より駆け引きを楽しみたい場合「各自で選択して指定枚数を減らす」を行ってもよいかと思えます。
- 対戦プレイの場合、選択した陣営同士には「相性」があります。「相性」については項番18「スターターセット収録陣営ワンポイント解説」にて記述していますのでそちらを確認してプレイしてみてください。
- 今後随時追加される陣営デッキ間とも「相性」が発生します。それらは随時HP等で

17-3 獲得した艦船カードの扱い

- 撃沈した艦船カードは艦隊横に積み重ねて置いておきます。獲得VPは公開情報とします。他プレイヤーから獲得VPを尋ねられた場合、獲得VPを報告してください。
- 選択ルールとして「獲得VPを非公開情報とする」とする事もできます。こうする事で誰が何VP獲得したかを各自が把握しながらプレイすることになります。このルールを選択時は獲得した艦船カードは伏せて置いておいて下さい。

17-4 レアリティ表示とデッキ構築ルールについて

- 各艦船カードにはアクションカードにはレアリティ表記があります。後日発表予定のデッキ構築ルール時に使用する予定の物で、現在はルール上特に意味はありません。尚、表記の意味は下記の通りです。
 - 「R」(Rare レア) : デッキに1枚制限のカード。カードタイトルが赤字で表記しています。
 - 「U」(Uncommon アンコモン) : デッキに2枚制限のカード。
 - 「L」(Limited Common リミテッドコモン) : デッキに4枚制限カード。
 - 「C」(Common コモン) : デッキに6枚制限のカード。
- 現在、デッキ構築ルールに関しては準備中の段階です。デッキ構築ルールが完成次第、随時HP等で発表いたします。尚、レアリティ表記内容は後日変更される可能性があります。

17-5 自沈

- 基本セットではその事象は発生しませんが、追加陣営デッキには、自軍の艦船を巻き添えにして攻撃する特殊兵器が存在します。もし、自軍の特殊兵器フェイズにて自軍の艦船がダメージを被り沈没した場合、誰のVPにもなりません。

17-6 戦闘後再配置

- 各フェイズの戦闘終了後、もし戦闘の結果、前列の艦船カードが、後列の艦船カードより少なくなってしまった場合、攻撃を受けたプレイヤーは即座に任意の後列の艦船カードを前列に再配置しなければなりません。これを「戦闘後再配置」と呼びます。
- この時、「行動不能」となっている艦船カードは再配置対象にはできません。「行動不能」とは特殊兵器等の指示で特定ターンの間、攻撃・防御が不可となる状態となる場合です(スターターセット艦隊決戦ルールで発生しません)
- 再配置は撃沈となった前列艦船の位置に、後列の艦船カードを配置し直します。
- または撃沈された艦船カードの数分、後列から前列に艦船カードを送り、前列全体で配置位置を変更する事も可能です。

(例1) ■が撃沈 ■を◇へ再配置 戦闘後再配置後

□□■□□ → □□◇□□ → □□■□□□
□□□□□ □■□□□ □◇□□□

(例2) ①が撃沈 ⑦を前列へ ⑥を①の位置に、⑦を⑥の位置にして再配置

■②③④⑤ → ◇②③④⑤ → ⑤⑦②③④
⑥⑦⑧⑨⑩ ⑥⑦⑧⑨⑩ ⑥◇⑧⑨⑩

- 艦船カードの数が「奇数(前列の艦船数>後列)」の場合、前列の艦船が撃沈されて偶数になった場合(前列=後列)、戦闘後再配置を行わなくても構いません。但し後列の前の位置が空いてしまう場合、前列内でその位置に艦船を再配置しなくてはなりません。この時、あえて後列→前列に送り、後述の「突撃陣形」にしても構いません。

(例1) ①が撃沈 再配置なし
 ■②③④⑤ → ②③④⑤
 ◇⑥⑦⑧⑨ ⑥⑦⑧⑨

(例2) ②が撃沈 ⑥の前が空く為、前列で再配置を実施
 ①■③④⑤ → ⑤③④①
 ◇⑥⑦⑧⑨ ⑥⑦⑧⑨

- 接舷・白兵戦フェイズで、前進エリアに艦船を移動させた場合も戦闘後再配置を実施する必要があります。
- 接舷・白兵戦フェイズにて白兵戦実施後帰還した場合も戦闘後再配置を実施します。尚、復帰した艦船を後列に再配置し、「前列の数<後列の数」となった場合、後列の艦船を前列に送り、後列及び前列全体で再配置します。

(例) ①が後列に復帰 ⑦を前列へ ①を加え後列再配置 ⑦を加え前列再配置
 ②③④⑤ → ②③④⑤ → ②③④⑤ → ②③④⑦⑤
 ①⑥⑦⑧⑨ ⑥■⑧⑨ ⑨①⑥⑧ ◇⑨①⑥⑧

17-7 突撃陣形

- 終盤戦で火力を確保する為、「前列の数-後列の数 ≥ 2 」に艦隊を編成することができます。この状態を「突撃陣形」と呼びます。
- 突撃陣形にするには自軍ターンの特殊行動フェイズAにて隊列変更として行うか、敵軍ターンでの戦闘後再配置の結果艦隊数が「奇数→偶数」になる場合に後列から前列に送って「前列の数-後列の数 ≥ 2 」とするかのいずれかとなります。
- 突撃陣形にした場合、付属の突撃陣形マーカーを置き「突撃陣形」となった事を宣言します。
- 突撃陣形となると主砲発射艦の数を増やしますが、その代償として前進エリア配置時と同様前列の艦すべてが「被ダメージ+1」となります。
- 「突撃陣形」を選択した場合、「列の上限=5枚」に従えば「前列5枚・後列0枚」というような配置をしても構いません。

17-8 「空間磁力メッキ」補足説明

- 地球防衛軍デッキの「空間磁力メッキ」はビームでの攻撃に対しそのままの威力で生え返す防御特殊兵器です。
- もし、「3枚の艦船カードでダメージ7」のカードに対し「空間磁力メッキ」を使用した場合、「3」「2」「2」のダメージを発射した艦船に任意に割り振ってください。

17-9 「指向性ゼッフル粒子」補足説明

- 銀河帝国デッキの「指向性ゼッフル粒子」はビームでの攻撃を無効化し対象にウダメージを与える防御特殊兵器です。
- もし、「3枚の艦船カードでダメージ7」のカードに対し「空間磁力メッキ」を使用した場合、発射したすべての艦船に4ダメージを与えてください。

18. スターターセット収録各陣営ワンポイント解説

18-1 地球防衛軍デッキ

- 艦隊攻撃力：B
- 艦載機運用能力：C
- 総合評価：A

「宇宙戦艦ヤマト2」における地球防衛軍をベースとしているデッキです（「さらば～」ではありません）。このデッキの特徴はもちろん「波動砲ドクトリン」です。「拡散波動」が2枚、「波動砲」が1枚デッキには収録されており、更に「真田志郎」の能力を使えば更にどちらかをもう1回使用可能になっています。複数艦に大ダメージを与えるこれらのカードの内、「拡散波動砲」を発射できる艦船カードが何と6枚入っており、高い発射能力に支えられ安定した攻撃力を誇ります。但しスターターセット中最もVPが高い「宇宙戦艦ヤマト」がいる為、常に狙われる存在になります。ヤマト専用の強力な防御カードも多数収録されていますが、それが仇となり逆にそれらの防御カードを抱えたまま狙われなくなるとこれらの防御カードが手札を圧迫し、VPが伸びなくなります。それから艦載機運用能力も低く、CAPに使用可能な艦載機カードも6枚しかない為、艦載機戦の不利は否めません。古代進を使って何とか敵艦載機の猛攻は防ぎたいところです。尚、対戦プレイでは波動砲や拡散波動砲は銀河帝国に打ち込むと「指向性ゼッフル粒子」で返されるリスクが高く銀河帝国デッキとの相性は悪いです。またミノフスキー粒子カードの枚数が多いジオンとも相性は悪いです。逆にミノフスキー粒子カードの枚数が少なく、南極条約の影響がない連邦とは相性がいいです。

18-2 ジオン公国軍デッキ

- 艦隊攻撃力：C
- 艦載機運用能力：A
- 総合評価：B

ご存知「ジオン公国デッキ」です。大体ソロモン～アバオア・クー戦位までの期間の戦力となっています。ジオンデッキはキャラ圧縮を優先した為、ドズルを艦隊総司令官としました。デッキの特徴はほぼミノフスキー粒子カード+艦載機カードのコンボによる戦術に絞っています。従って今回のスターターセットで唯一複数枚の艦船カードを使用する主砲カードを収録していません。従って地道に敵前列を削っていくスタイルではなく、ピンポイントで敵旗艦級戦艦を攻撃力の高い対艦攻撃用艦載機カードを使っての「大物狙い」になるかと思えます。とはいえ、艦載機カードの空戦力はそれ程高いわけではないので、シャアやランバ・ラル等のエースパイロットに頼る事になります。艦載機Pカードと艦載機カードの組み合わせになるのでうまくはまらないと手札を圧迫したりなりがちです。尚、ジオン公国軍デッキの最大の泣き所は「艦隊戦力」の貧弱さです。拡散波動砲等の特殊兵器はミノフスキー粒子では防ぐことはできず、拡散波動砲を1発食らうだけで前列艦隊はほぼ壊滅します(このタイミングでADDISON DAMAGE カードも併用される事が多いので)。またLサイズのモビルアーマーは搭載可能な艦が限られている為、終盤に艦隊戦力が激減すると使用不能になる事があるので注意が必要です。対戦プレイではミノフスキー粒子カードを効果的に使える銀河帝国デッキとの相性はいいです。地球防衛軍とも相性はいいですが、拡散波動砲と波動砲を防ぐ手段はない為これらをガンガン打ち込まれると厳しいです。地球連邦軍とはほぼ互角の戦いとなります。

18-3. 地球連邦軍デッキ

- 艦隊攻撃力B
- 艦載機運用能力：B
- 総合評価：C

こちらもおなじみの「地球連邦軍デッキ」です。ジオン公国軍と同様ソロモン～ア・バオア・クー戦の時の戦力をベースにしています。このデッキもミノフスキー粒子カードと艦載機カードのコンボが狙えますが、ジオンデッキと比較するとより艦隊決戦指向が強い為、ミノフスキー粒子カードの枚数は少なく、その代わりに主砲カードやミサイルカードがジオンより多く収録されています。従って艦載機戦・艦隊戦いずれもそつなく行う事が出来ますが、それ故に決め手がないデッキともいえます。またキャラクターカードの枚数が6枚と最も多い事も時にはネックになります。特に艦載機Pカードは来るものの肝心の艦載機カードが手札にないなどの事態に陥りやすく手札を著しく圧迫します。「南極条約締結」カードは起動条件が厳しく、うまく序盤に起動しないとあまり効果はなかったりしますが、もし序盤に起動出来れば銀河帝国には絶大な、ジオンにはそれなりに効果を発揮します。決定的な破壊力がやや乏しいですが、アムロを

中心とした艦載機戦で大物を狙うか、艦隊戦で前列の損傷艦を狙っていくかといった戦略で攻めるのが良いかと思われ
ます。対戦プレイではジオンとは互角。銀河帝国とは南極条約が起動すれば連邦有利、そうでないと帝国有利な状況に
なるでしょう。地球防衛軍には南極条約が効かないので相性は悪いです。

18-4. ローエングラム朝銀河帝国デッキ

- 艦隊攻撃力：A
- 艦載機運用能力：C
- 総合評価：A

「銀河英雄伝説」のOVA第3期頃の「ローエングラム朝銀河帝国軍」をベースにしたデッキです。ちなみにこの時
期のロイエンタールは艦隊を率いていないというツッコミは入れないでください(笑)。この銀河帝国デッキは典型的な
「艦隊決戦デッキ」として主砲及びミサイルカードの割合が他デッキと比較すると多いです。主砲カードとミサイルカ
ードを併用して前列の敵艦からガリガリ削っていきましょう。逆に艦載機カードが少なく更に艦載機Pカードが1枚
もない為、地球防衛軍デッキと同様艦載機戦では苦戦するかもしれません。また「指向性ゼッフル粒子」カードや「敵
艦載機を戦艦主砲射程内におびき寄せろ！」カードの他、ラインハルトの特殊能力でリアクションドローが2枚行える
為、非常にカウンター(反撃)能力に優れている点も注目です。従って艦隊が狙われた場合意外な強靱性を発揮する可能
性が高いですが、逆にこれらのカードを捨てに捨てられず手札を圧迫して攻撃が淡泊になる危険が高いです。このデッ
キのキャラクターは全て有能な人達なので手札に来たらすぐに艦船カードに配置しましょう。必ず艦隊戦攻撃フェイズ
にて活躍してくれるはずです。対戦プレイでは艦隊戦能力を封じられやすいジオンや南極条約のある連邦とはかなり相
性が悪く、波動砲や拡散波動砲を封じられる地球防衛軍には比較的相性がいいです。

<デザイナーノート (第3版改訂版によせて) >

「SHIPS & TACTICS～艦隊決戦」お買い上げいただきありがとうございました。このゲームは2012年冬に初版頒布
以来、7年もの長きにわたり続いてきたグループ乾坤一擲の代表作となるゲームです。

実は本作の前に「SHIPS & TACTICS」という別のゲームがありました。TCG風味のゲームシステムに「インペリウム」
的な戦略級SFゲームのテイストで作成し、実はこちらも8年・16デッキ分作成しています。「SHIPS & TACTICS～艦隊
決戦」が短期間にデッキを量産できたのもこの作品のイラストを流用できたからです。

そして本ゲームのシステムのベースとなったのが「Modern Naval War イージーっす！」という現代海戦カードゲーム
です。「飽和攻撃」「A～Cレベルでの攻撃・防御カードでの攻防」「複数艦→目標1艦」等ほぼゲームシステムを流用し
ています。旧SHIPSシリーズの戦闘システムは「タイタンの掟」のような大量のダイスを振りまくるシステムだったの
ですが、もう少し戦闘時間を短縮しようとして行きついたのが「イージーっす！」のシステムだったのです。「イージー
っす！」のシステムにキャラクター要素、特殊兵器のルールを加えたのが本作と言うわけです。

本作は「70年代～現代」までのSFアニメにおける宇宙艦隊戦をテーマにしています。本作をプレイすると日本SF
アニメの歴史を追体験できるというわけです。2020年3月時点でスターターセットの4陣営+追加陣営デッキ32陣営
の計36陣営が頒布されています。各陣営毎に様々な特徴があり、それらを駆使して勝利をみざすというわけです。尚、
現在のSHIPSシリーズは拡張ルールである「要塞決戦」がメインとなっています。中には「要塞決戦専用デッキ」とい
う物もあり、最近作成されているデッキについては要塞決戦メインでテストプレイしている為、中には艦隊決戦ルール
でプレイすると問題があるデッキもあるかもしれません。ご了承ください。また本作では誤字・脱字等が多く存在しま
す。SHIPSシリーズ公式サイトからエラッタを公開していますが、なかなか発見できずいまだ漏れている所もあります。
発見次第エラッタ情報を更新していきます。こちらもご了承ください。

<第2版からの主な改正点>

1. キャラカードの配置が「自軍ターンいつでも」から「自軍ターンドローフェイズ～接舷白兵戦フェイズの間」に
変更(艦隊決戦手順シート・要塞決戦手順シートに反映済)。
2. 艦隊の横幅上限を5枚に定義。
3. 「戦闘後再配置」のルールを明確化(17-6参照)
4. 「突撃陣形」ルールの追加(17-7参照)
5. その他誤字・誤植の修正。

<第3版からの主な改正点>

1. 「空間磁力メッキ」補足説明 の追加 (17-8 参照)
2. 「指向性ゼッフル粒子」補足説明 の追加 (17-9 参照)
3. 艦載機戦での使用可能艦載機数について明記 (8 参照)

<SHIPS & TACTICS ～艦隊決戦～ 開発スタッフ>

ゲームデザイン：平景虎

ゲームイラスト：平景虎、天宮涼、鷹網准輝

テストプレイ：シルフェ・ITAKO2・たあら、

トロイホースコンベンションのテストプレイに参加していただいた皆様

ちはら会でのテストプレイに参加いただいた皆様

製作：フェニックスキャンペーン／グループ乾坤一擲

2012年12月30日 初版発行、2013年4月28日 第2版発行、2020年3月8日 第3版発行

2020年11月15日 第4版発行

E-MAIL: oneman@yk.netlaputa.ne.jp

関連ブログ: <http://kagetora.seesaa.net/> (平景虎の徒然デザイン日記)

フェニックスキャンペーンHP: <http://www.netlaputa.ne.jp/~oneman/index.html>

グループ乾坤一擲HP: <http://kenconnitteki.web.fc2.com/>

< 広告ページ >

スターターセットに新たなる陣営を追加。更なる夢の対戦が実現する「追加陣営セット」続々登場！

(2020年11月時点)

- 第1弾；自由惑星同盟軍デッキ（「銀河英雄伝説」）
- 第2弾；白色彗星帝国軍デッキ（「さらば宇宙戦艦ヤマト」「宇宙戦艦ヤマト2」）
- 第3弾；星界軍デッキ（「星界の戦旗シリーズ」）
- 第4弾；ディンギル帝国軍デッキ（「宇宙戦艦ヤマト完結編」）
- 第5弾；ガミラス帝国軍デッキ（「宇宙戦艦ヤマト3」）
- 第6弾；マクロスデッキ（「超時空要塞マクロス」「超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか」）
- 第7弾；デラズフリードデッキ（「機動戦士ガンダム0083」）
- 第8弾；地球連邦軍デッキ（0083ver）（「機動戦士ガンダム0083」）
- 第9弾；マクロスフロンティアデッキ（「マクロスF」）
- 第10弾；暗黒星団帝国軍デッキ（「宇宙戦艦ヤマト ヤマトよ永遠に」）
- 第11弾；バップ克蘭デッキ（「伝説巨神イデオン」）
- 第12弾；エウゴデッキ（「機動戦士Zガンダム」）
- 第13弾；ティターンズデッキ（「機動戦士Zガンダム」）
- 第14弾；ナデシコデッキ（TV版）（「機動戦艦ナデシコ」）
- 第15弾；ナデシコデッキ（映画版）（「劇場版機動戦艦ナデシコ」）
- 第16弾；ボラー連邦軍デッキ（「宇宙戦艦ヤマト3」）
- 第17弾；アクシズデッキ（「機動戦士Zガンダム」「機動戦士ガンダムZZ」）
- 第18弾；エウゴデッキ（「機動戦士Zガンダム」）
- 第19弾；ガミラス帝国軍デッキ（「さらば宇宙戦艦ヤマト」「宇宙戦艦ヤマト2」）
- 第20弾；地球防衛軍デッキ（完結編ver）（「宇宙戦艦ヤマト完結編」）
- 第21弾；暗黒星団帝国軍デッキ（新たなる旅立ちver）（「宇宙戦艦ヤマト 新たなる旅立ち」）
- 第22弾；イデオン・地球連合軍デッキ（「伝説巨神イデオン」）
- 第23弾； Rond・ベルデッキ（「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」）
- 第24弾；ネオジオンデッキ（逆シャアver）（「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」）
- 第25弾；地球防衛軍デッキ（2199ver）（「宇宙戦艦ヤマト2199」）
- 第26弾；ガミラス帝国軍デッキ（2199ver）（「宇宙戦艦ヤマト2199」）
- 第27弾；地球防衛軍デッキ（2202ver）（「宇宙戦艦ヤマト2202」）
- 第28弾；ガトランテス帝国軍デッキ（「宇宙戦艦ヤマト2202」）
- 第29弾；リガ・ミリティアデッキ（「機動戦士Vガンダム」）
- 第30弾；ザンスカール帝国軍デッキ（「機動戦士Vガンダム」）
- 第31弾；自由惑星同盟軍デッキ（マル・アデッタver）（「銀河英雄伝説」）
- 第32弾；ボドル基幹艦隊デッキ（ゼントラーディ軍）（「超時空要塞マクロス」）（2020年11月頒布開始予定）
- 第33弾；マクロス7デッキ（マクロス7）（2020年11月頒布開始予定）